

## GUIDE LETTRE - MATERIEL

### → Deux paquets de cartes :

Le 1<sup>er</sup> de 26 cartes «lettre» n°2, n°3 ou n°4 associé à un 2<sup>nd</sup> de 26 cartes «couleur» correspondantes : n°2, n°3 ou n°4.

Trois formules sont donc possibles : n°2 (lettre)/2(couleur), n°3 (lettre)/3(couleur), n°4(lettre)/4(couleur)

### → « LETTRE »

Au choix, un paquet des 26 lettres de l'alphabet dans l'une des trois écritures suivantes :

**n°2 - minuscule d'imprimerie**

**n°3 - majuscule cursive**

**n°4 - minuscule cursive**

- Si besoin, une carte aide-mémoire est jointe à chaque paquet

### → « COULEUR »

Les cartes «couleur» comportent des bandes colorées servant de code.

Ces bandes sont centrées sur la ligne d'écriture et représentent la hauteur respective de chaque lettre.

Le paquet de 26 cartes «lettre» choisi pour la partie est associé au paquet de 26 cartes «couleur» correspondant:

**n°2 - cartes « couleur » correspondantes aux minuscules d'imprimerie n°2**

**n°3 - cartes « couleur » correspondantes aux majuscules cursives n°3**

**n°4 - cartes « couleur » correspondantes aux minuscules cursives n°4**

- Si besoin, une carte du code couleur est jointe à chaque paquet.

### → Le code «couleur»

**Vert** ..... 1 bande sur la ligne

**Bleu foncé** ..... 2 bandes au-dessus de la ligne

**ciel** ..... 3 bandes au-dessus

**Jaune ocre** ..... 1 bande au-dessus et 1 en dessous

**clair** ..... 1 bande au-dessus et 2 en dessous

**Rose** ..... 3 bandes au-dessus et 2 en dessous

**n°2 : 26 cartes «couleur» correspondantes aux minuscules d'imprimerie n°2**

**Vert** ..... 14

**Bleu foncé** ..... 7

**Jaune ocre** ..... 5

**n°3 : 26 cartes «couleur» correspondantes aux majuscules cursives n°3**

**Bleu ciel** ..... 21

**Rose** ..... 5

**n°4 : 26 cartes «couleur» correspondantes aux minuscules cursives n°4**

**Vert** ..... 13

**Bleu foncé** ..... 2

**Bleu ciel** ..... 4

**Jaune clair** ..... 6

**Rose** ..... 1

## **PRESENTATION DU JEU**

**But** : Former le plus de duos composés d'une carte «lettre» et d'une carte «couleur» dans la formule choisie n°2(lettre)/2(couleur), n°3(lettre)/3(couleur) ou n°4(lettre)/4(couleur)

→ Un duo est possible quand la hauteur du tracé d'une lettre du premier paquet de cartes peut s'inscrire dans la ou les bandes correspondantes d'une carte «couleur» du second paquet.

**Exemple de la formule n°2/2** :

- La carte «a» et une carte à **une bande verte** font un duo.

- La carte «p» et une carte à **deux bandes de couleur jaune ocre** font un duo.

**Nombre de joueurs** : 2 ou 3 / **Age** : A partir de 6 ans / **Durée d'une partie** : 5 mn si connaissance de l'alphabet

**Deux techniques, au choix** :

Chaque joueur reçoit 4 cartes «lettre», le reste sert de pioche.

1) Les 4 cartes sont tenues en main.

2) Elles sont retournées sur la table et, dans ce cas, visibles de tous.

Cette 2<sup>nd</sup>e technique est utile dans le cadre d'un renforcement de l'apprentissage de l'alphabet.

**Deux pioches, deux usages** :

1) La pioche «couleur»

- Pour former un duo

2) La pioche «lettre»

- Pour former un duo
- Pour compléter les 4 cartes du joueur après formation d'un duo

**Deux possibilités de former un duo** :

1) Avec une 5<sup>ème</sup> carte provenant de la pioche «couleur» qui, si elle ne peut former un duo, devient l'élément de base de la pile intermédiaire

2) A partir de 1<sup>ère</sup> carte de la pile intermédiaire

**Principaux mécanismes** :

→ La partie se joue à l'aide de deux pioches principales, celle des lettres non distribuées et celle des couleurs auxquelles s'ajoute la pile intermédiaire de couleurs.

→ Au maximum, à chaque tour, un joueur ne peut obtenir qu'un seul duo et ne peut piocher qu'une seule couleur.

→ Dès qu'il gagne un duo, il remplace 1 carte dans son jeu afin d'en avoir toujours 4, excepté en toute fin de partie.

→ Quand il ne détient pas de lettre pouvant former un duo avec la couleur qu'il vient de piocher, il passe son tour.

→ Si cette couleur a été piochée lors d'un tour précédent, il pioche une nouvelle carte.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

### Début

Quel que soit la formule «lettre/couleur» n°2/2, n°3/3 ou n°4/4 choisie pour la partie, l'un des participants distribue 4 cartes par joueur, une à une, en alternance.

Chacun annonce sa lettre la plus près du début de l'alphabet.

Celui qui détient la plus proche du «a» est le n°1.

Il pioche la 1ère «couleur».

*Cette carte est la 1<sup>ère</sup> de la pile intermédiaire. Viendront s'y ajouter les couleurs piochées, inutilisables à un moment donné de la partie mais qui peuvent le devenir par la suite.*

### JOUEUR 1

#### DUO ?

- **OUI**, il remplace la lettre gagnée afin d'en avoir 4.
- **NON**, il passe son tour.

### JOUEUR 2

2 cas de figure

→ **Le joueur 1 a formé un duo.**

*Il n'y a pas de pile intermédiaire. Le suivant peut donc piocher une carte «couleur».*

#### DUO ?

- **OUI**, il remplace la lettre gagnée afin d'en avoir 4.
- **NON**, il passe son tour.

→ **Le joueur 1 n'a pas formé de duo.**

*Le suivant peut donc jouer la couleur de la pile intermédiaire.*

#### DUO ?

- **OUI**, il remplace la lettre gagnée afin d'en avoir 4.
- **NON**, il peut piocher une couleur car celle de la pile intermédiaire provient d'un tour précédent.

#### DUO ?

- **OUI**, il remplace la lettre gagnée afin d'en avoir 4.
- **NON**, il passe son tour.

**Fin : La partie se termine dès qu'un participant réussit à placer toutes ses lettres.**

Chacun compte ses duos.

Le gagnant est celui qui en a le plus.

